



Pengaruh Dongeng “Dunia Mangrove” Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini

Nosia khosyiana ^{1,a*}, Eriqa Pratiwi ^{2,b}, Tarich Yuandana ^{3,c}

¹ Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

^{a*} 190651100044@student.trunojoyo.ac.id; ^b erika.pratiwi@trunojoyo.ac.id;

^c tarich.yuandana@trunojoyo.ac.id

Informasi artikel	ABSTRAK
<p><i>Received</i> : Maret 12, 2023. <i>Accepted</i> : Maret 31, 2023. <i>Published</i> : April 1, 2023.</p> <p>Kata kunci: Dunia Mangrove; Dongeng; Bahasa Ekspresif; <i>Augmented Reality</i>;</p> <p>DOI: https://doi.org/10.30736/jce.</p>	<p>Kawasan mangrove di wilayah pesisir Sepulu Bangkalan juga menjadi salah satu destinasi wisata di pulau Madura yang dikenal dengan wisata pesisir labuhan mangrove education park.. Penelitian yang berjudul “Pengaruh dongeng “Dunia Mangrove” berbasis <i>Augmented Reality</i> terhadap perkembangan Bahasa ekspresif anak usia dini” ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dongeng “Dunia Mangrove” terhadap perkembangan Bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Makmur Labuhan Sepulu Bangkalan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest Design. Hasil data pretest dan posttest menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan media dongeng “Dunia Mangrove” berbasis <i>Augmented Reality</i>. Berkembangnya kemampuan Bahasa ekspresif anak sangat baik setelah diberikan treatment anak semakin antusias menggunakan media dongeng “Dunia Mangrove” berbasis <i>Augmented Reality</i> dikarenakan treatment diberikan 4 kali dalam satu minggu. Hasil pretest secara kumulatif menunjukkan kemampuan anak dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 16 anak, 4 anak dengan kategori mulai berkembang (MB) dan tidak ada anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Sedangkan hasil posttest kumulatif menunjukkan bahwa terdapat 2 anak dalam kategori mulai berkembang (MB), 13 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 5 anak masuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Sehingga terdapat hasil yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Jadi penelitian hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media dongeng “Dunia Mangrove” berbasis <i>Augmented Reality</i> terhadap perkembangan Bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Makmur Labuhan Sepulu Bangkalan.</p> <p><i>ABSTRACT</i></p> <p>The mangrove area in the Sepulu Bangkalan coastal area is also one of the tourist destinations on the island of Madura which is known for its coastal tourism at the Labuhan Mangrove Education Park. to determine the effect of the fairy tale “Mangrove World” on the development of expressive language for children aged 5-6 years at Harapan Makmur Kindergarten Labuhan Sepulu Bangkalan. The method used in this study is an experimental method with a One-Group Pretest-Posttest Design. The results of the pretest and posttest data showed that there was a significant difference between before and after the treatment with the <i>Augmented Reality</i>-based "Dunia Mangrove" fairy tale media. The development of children's expressive language skills is very good after being given treatment the children are increasingly enthusiastic about using the <i>Augmented Reality</i>-based "Dunia Mangrove" fairy tale media because the treatment is given 4 times a week. The cumulative pretest results showed that there were 16 children in the underdeveloped category (BB), 4 children in the starting to develop category (MB) and no children in the</p>
<p>Keywords: Mangrove World; Fairy Tales; Expressive Language; <i>Augmented Reality</i>;</p>	

expected development category (BSH) and very well developed (BSB). While the cumulative posttest results showed that there were 2 children in the starting to develop category (MB), 13 children in the expected development category (BSH), and 5 children in the very well developed category (BSB). So that there are significant results between before and after being treated. So the research results of the discussion can be concluded that there is an influence between the fairy tale media "Mangrove World" based on Augmented Reality on the development of expressive language for children aged 5-6 years in Harapan Makmur Kindergarten Labuhan Sepulu Bangkalan

PENDAHULUAN

Ekosistem wilayah pesisir memiliki fungsi penting dalam menjaga keseimbangan lingkungan (Asyawati et al., 2010). Ekosistem ini memiliki karakter yang unik dan khas karena merupakan pertemuan antara ekosistem daratan dan ekosistem lautan. Sehingga bisa diartikan sebagai wilayah yang strategis karena memiliki potensi kekayaan baik dari segi biologi, ekonomi, ataupun pariwisata (Tri, 2009). Salah satu jenis ekosistem wilayah pesisir yang terbentuk melalui proses alami adalah "hutan mangrove". Hutan mangrove merupakan vegetasi pantai tropis yang didominasi oleh pohon mangrove yang tumbuh dan berkembang di daerah pasang surut pantai berlumpur (Majid et al., 2016). Ekosistem hutan mangrove bersifat kompleks dan dinamis, namun labil. Dibuktikan bahwa hutan mangrove berkontribusi besar terhadap sampah organik yang mendukung jaring makanan dalam ekosistem. Tingginya kelimpahan makanan dan tempat tinggal, serta rendahnya tekanan predasi, menyebabkan ekosistem mangrove membentuk habitat yang ideal untuk berbagai macam satwa dan biota perairan. Karena itu fungsi mangrove adalah tempat berkembang biak untuk kepiting, udang, dan berbagai jenis ikan. Bagi Vegetasi hutan mangrove terdiri dari berbagai jenis tumbuhan yang mampu tumbuh meski terpapar gelombang air laut di wilayah pesisir.

Kabupaten Bangkalan, tepatnya di kecamatan Sepulu memiliki luas pantai 60.00 ha. Dan luas mangrove 25.00 ha (Iqbal et al., 2009) Kawasan mangrove di wilayah pesisir Sepulu Bangkalan juga menjadi salah satu destinasi wisata yang banyak dikunjungi baik dari masyarakat lokal ataupun wisatawan luar pulau Madura yang dikenal dengan wisata pesisir labuhan mangrove *education park*. Maka dari itu peran Masyarakat lokal juga sangat penting guna merawat dan melestarikan hutan mangrove. Anak usia dini juga termasuk dalam bagian masyarakat yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Perannya dalam menjaga dan melestarikan alam sekitar juga sangat penting bagi keberlangsungan proses pendidikannya. Menurut David, J.Shernoff (2016) Lingkungan yang baik mempengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas (Akbar & Ali, 2021).

Peran masyarakat juga harus didukung oleh peran pemerintah, LSM, serta peneliti/akademisi. Pemerintah mengupayakan perbaikan sistem pendidikan yang ada yaitu dengan memperbaiki kurikulum dan menyesuaikan dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekitar. Hal tersebut bertujuan untuk mencetak generasi yang unggul. Dibutuhkan stimulus dan lingkungan yang sesuai untuk

tumbuh kembangnya, yakni melalui proses pendidikan. Pendidikan mampu memberikan kesempatan pada anak didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, bakat dan minat yang dimiliki anak (Hadi, 2018).

Proses pembelajaran di kelas sebagai salah satu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk mengembangkan potensi anak didik. Agar proses pembelajaran menjadi optimal, dibutuhkan metode dan media yang sesuai untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak didik. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru, salah satunya adalah metode mendongeng. Metode mendongeng sangat umum digunakan oleh guru karena pada dasarnya anak-anak menyukai cerita/dongeng yang dapat memotivasi anak dalam belajar. Mendongeng merupakan kegiatan bercerita atau menuturkan cerita secara lisan (Hasiana & Wirastania, 2017).

Berbagai jenis dongeng memiliki berbagai manfaat untuk mengembangkan minat belajar anak. Melalui metode mendongeng, anak tidak hanya mendengarkan dan menyimak, tetapi juga dapat mengulang kembali dongeng yang disampaikan, memberikan peluang bagi anak untuk belajar menelaah dan kejadian-kejadian dan berimajinasi dari dongeng yang diceritakan. Oleh sebab itu dibutuhkan inovasi dalam penggunaan media untuk metode mendongeng ini. Media pembelajaran yang menarik bagi anak untuk belajar, interaktif saat digunakan namun tidak mengurangi esensi materi yang disampaikan salah satunya dengan menggunakan *Augmented Reality*.

Augmented Reality (AR) adalah sebuah teknologi yang menggabungkan objek dari dunia nyata dengan objek virtual (Atmajaya, 2017). Republika.co.id (2015) menyebutkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* di Indonesia belum terlalu besar. Penyebabnya adalah masih minim pengetahuan masyarakat tentang teknologi ini. Teknologi ini bisa menjadi alternatif sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dalam pengenalan objek. Khususnya pada objek wisata Mangrove yang ada di pesisir Bangkalan. Penelitian bertujuan untuk melihat apakah Melalui metode mendongeng dengan media berbasis *Augmented reality* ini dapat berpengaruh perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini.

Bahasa ekspresif adalah salah satu kemampuan anak usia dini dalam mengungkapkan keinginannya (Hadi, 2018). Anak dapat mengungkapkan apa yang diinginkannya, pendapatnya dan penolakannya secara lisan. Kemampuan mengungkapkan bahasa sangat penting dimiliki anak usia dini sebagai pemahaman dalam berkomunikasi baik dengan teman sebayanya atau orang yang lebih tua. Perkembangan bahasa ekspresif anak juga dipengaruhi oleh faktor lingkungannya. Anak tumbuh dan berkembang serta mulai mampu memahami lingkungannya maka perkembangan bahasa pun akan semakin berkembang dari sederhana ke kompleks. Peran orang tua dan guru sangat diharapkan untuk mampu memberikan stimulus yang sesuai sehingga kemampuan mengungkapkan bahasa anak dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara pada beberapa anak di Tk Harapan Bangsa yang lokasinya dekat dengan pantai wisata pesisir di Labuhan Mangrove *education park* terkait perkembangan bahasa anak dengan metode yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas, metode yang sering digunakan

oleh guru dalam mengembangkan bahasa anak adalah metode bercerita atau mendongeng. Guru mendongeng dengan buku cerita atau dongeng dan anak mendengarkan sambil menyimak. Sesekali guru meminta anak untuk maju dan mendongeng didepan teman-temannya. Namun yang terlihat anak masih belum bisa menjawab apa yang ditanyakan oleh guru. Ketika bercerita di depan teman-temannya, anak masih terbata bata dalam pengucapan dan banyak dibantu oleh guru. Oleh karena itu terlihat bahwa perkembangan bahasa anak masih belum optimal. Berdasarkan permasalahan perkembangan bahasa ekspresif anak tersebut, maka peneliti akan menggunakan media *Augmented Reality* yang telah dikembangkan oleh penelitian induk judul. Karena dianggap media tersebut mampu meningkatkan daya tarik dan konsentrasi anak dalam proses mendongeng.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Proses pengumpulan data dilakukan melalui Teknik observasi dan dokumentasi dengan sampel penelitian berjumlah dua puluh anak kelompok B Usia lima sampai enam tahun. Lokasi Penelitian dilakukan di TK Harapan Makmur Desa Labuhan Kecamatan Sepulu Kabupaten Bangkalan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *t* (*t*-test), yang merupakan data yang berbentuk interval atau rasio yang berdistribusi normal untuk mengetahui signifikansi hasil penelitian yang berupa keadaan variabel dari rata-rata sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul “Pengaruh dongeng “Dunia Mangrove” berbasis *Augmented Reality* terhadap perkembangan Bahasa ekspresif anak usia dini” ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dongeng “Dunia Mangrove” terhadap perkembangan Bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Makmur Labuhan Sepulu Bangkalan. Penelitian ini melalui 3 tahapan yakni tahap sebelum perlakuan (*pretest*), tahapan pemberian perlakuan, dan tahapan sesudah perlakuan (*posttest*). Pengamat 1 dan pengamat dua menggunakan lembar observasi dengan acuan indikator yang di tentukan sebelumnya.

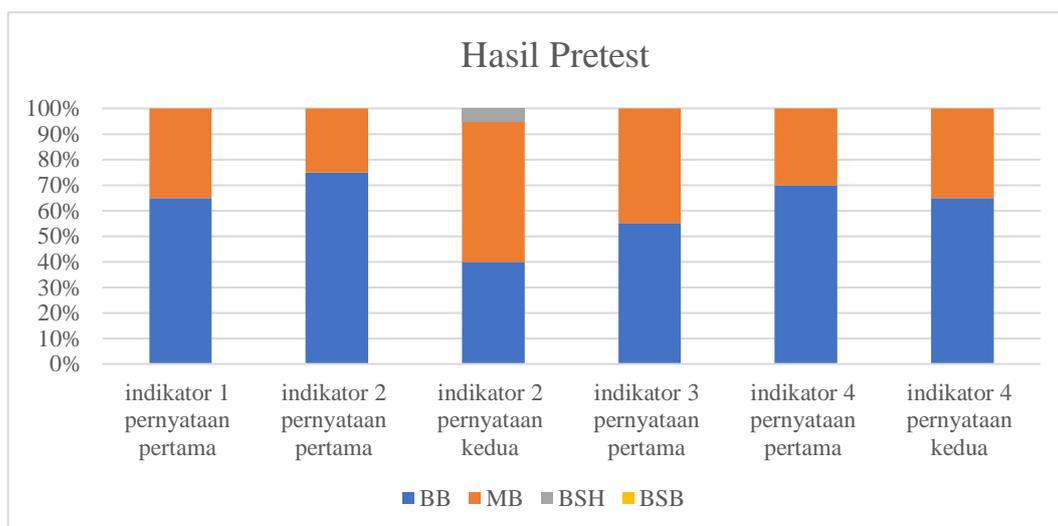
Hasil kegiatan dari pengamat 1 dan pengamat 2 pada indikator 1 pernyataan pertama menyatakan 7 anak masuk dalam kategori mulai berkembang (MB) yang berada pada rata-rata 2,00-2,50 pada rekapitulasi nilai *pretest* yang artinya anak mulai mampu berinteraksi dengan orang dewasa atau teman sebaya untuk menyatakan apa yang dilihat sesuai gambar yang dilihat. Terdapat 13 anak masuk kategori belum berkembang (BB) dengan rata-rata 1,50 pada rekapitulasi nilai *pretest* yang artinya anak belum mampu berinteraksi dengan orang dewasa atau teman sebaya untuk menyatakan apa yang dilihat sesuai gambar yang dilihat.

Pada indikator 2 pernyataan pertama hasil kegiatan yang diperoleh adalah 5 anak masuk dalam kategori mulai berkembang (MB) yang berada pada rata-rata 2,00-2,50 pada rekapitulasi nilai *pretest* yang artinya Anak dimulai mampu menjawab pertanyaan dari guru sesuai isi dongeng yang di ceritakan. Terdapat 15 anak masuk kategori belum berkembang (BB) dengan rata-rata 1,50 pada rekapitulasi nilai *pretest* yang artinya anak belum mampu menjawab pertanyaan dari guru sesuai isi dongeng yang di ceritakan. Butir pernyataan kedua indikator

2 hasil yang diperoleh pengamat 1 dan pengamat 2 adalah 1 anak masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan rata-rata 3,00 pada nilai *pretest* yang artinya anak mampu menyimpulkan isi dongeng yang diceritakan. Sedangkan 11 anak kategori mulai berkembang (MB) yang berada pada rata-rata 2,00-2,50 pada rekapitulasi nilai *pretest* yang artinya anak mulai mampu menyimpulkan isi dongeng yang diceritakan. Terdapat 8 anak dalam kategori belum berkembang (BB) dengan rata-rata 1,50 pada rekapitulasi nilai *pretest* yang artinya anak belum mampu menyimpulkan isi dongeng yang diceritakan.

Pada indikator 3 pernyataan pertama hasil yang diperoleh adalah 9 anak pada kategori mulai berkembang (MB) dengan rata-rata 2,00-2,50 pada rekapitulasi nilai *pretest* yang artinya anak mulai mampu melanjutkan dongeng dari guru saat melihat situasi gambar dalam buku. Terdapat 11 anak masuk dalam kategori belum berkembang (BB) dengan rata-rata 1,50 pada rekapitulasi nilai *pretest* yang artinya anak belum mampu melanjutkan dongeng dari guru saat melihat situasi gambar dalam buku.

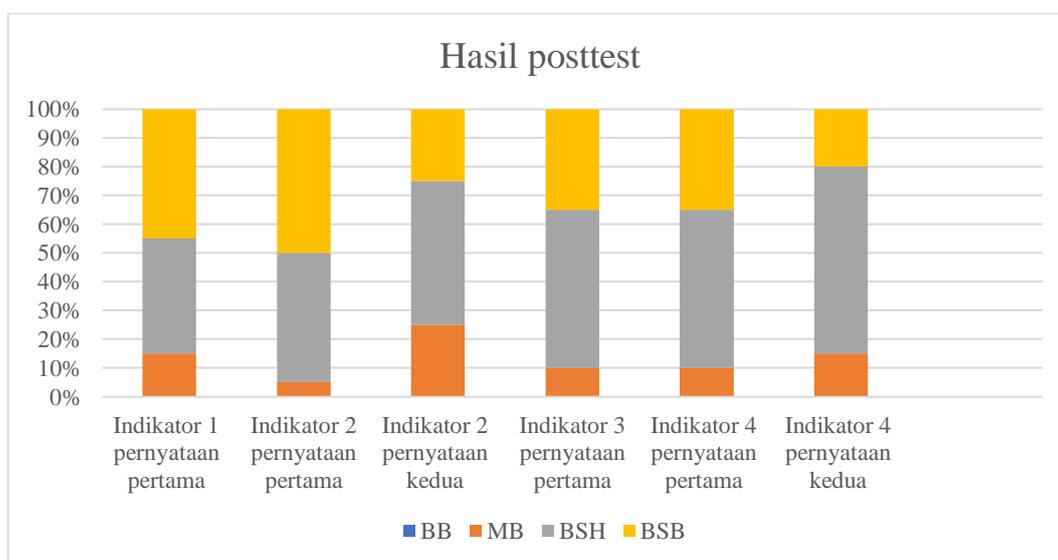
Butir pernyataan pertama pada indikator 4 diperoleh dari pengamat 1 dan pengamat 2 menyatakan 6 anak pada kategori mulai berkembang (MB) dengan rata-rata 2,00-2,50 pada rekapitulasi nilai *pretest* yang artinya anak mulai mampu bertanya tentang isi dongeng. Terdapat 14 anak masuk dalam kategori belum berkembang (BB) dengan rata-rata 1,50 pada rekapitulasi nilai *pretest* yang artinya anak belum mampu bertanya tentang isi dongeng. Pada pernyataan kedua indikator 4 hasil diperoleh 7 anak pada kategori mulai berkembang (MB) yang berada pada rata-rata 2,00-2,50 pada rekapitulasi nilai *pretest* yang artinya anak mulai mampu menolak pernyataan dari guru yang tidak sesuai dengan dongeng sesuai dengan pemahaman anak. Terdapat 13 anak masuk dalam kategori belum berkembang (BB) dengan rata-rata 1,50 pada rekapitulasi nilai *pretest* yang artinya anak belum mampu menolak pernyataan dari guru yang tidak sesuai dengan dongeng sesuai dengan pemahaman anak.



Gambar 1. Diagram hasil *pretest*

Kegiatan selanjutnya yakni pemberian perlakuan (*treatment*) dimana pada kegiatan ini sama dengan kegiatan pada saat *pretest*. Bedanya adalah perlakuan yang diberikan guru terhadap anak dengan diterapkannya media dongeng “Dunia Mangrove” Berbasis *Augmented Reality* pada saat pembelajaran mendongeng. *Treatment* yang diberikan menggunakan media dongeng “Dunia Mangrove” Berbasis *Augmented Reality* pada kelompok B usia 5-6 tahun pada TK Harapan Makmur Labuhan Sepulu Bangkalan berpengaruh terhadap perkembangan Bahasa ekspresif anak. Hal ini dibuktikan pada tahapan *posttest* atau tahap setelah perlakuan. Pada tahapan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana anak dapat mencapai indikator perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini. Data hasil *posttest* pada indikator yang diteliti oleh peneliti 4 indikator dengan 6 butir pernyataan.

Pada pernyataan pertama indikator 1 terdapat 3 anak masuk kategori mulai berkembang (MB) dan 8 anak masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sedangkan 9 anak masuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada pernyataan pertama indikator 2 terdapat 1 anak masuk kategori mulai berkembang (MB) dan 9 anak masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sedangkan 10 anak masuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada pernyataan kedua indikator 2 terdapat 5 anak masuk kategori mulai berkembang (MB) dan 10 anak masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sedangkan 5 anak masuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada pernyataan pertama indikator 3 terdapat 2 anak masuk kategori mulai berkembang (MB) dan 11 anak masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sedangkan 7 anak masuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada pernyataan pertama indikator 4 terdapat 2 anak masuk kategori mulai berkembang (MB) dan 11 anak masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sedangkan 7 anak masuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada pernyataan kedua indikator 4 terdapat 3 anak masuk kategori mulai berkembang (MB) dan 13 anak masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sedangkan 4 anak masuk kategori berkembang sangat baik (BSB).



Gambar 2. Diagram hasil posttest

Hasil data *pretest* dan *posttest* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan media dongeng “Dunia Mangrove” berbasis *Augmented Reality*. Perbedaan dilihat dari berbagai peningkatan hasil test dari masing- masing butir pernyataan. Berkembangnya kemampuan Bahasa ekspresif anak sangat baik setelah diberikan *treatment* anak semakin antusias menggunakan media dongeng “Dunia Mangrove” berbasis *Augmented Reality* dikarenakan *treatment* diberikan 4 kali dalam satu minggu. Berdasarkan hasil paparan data diatas, dapat dibuktikan dari hasil perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti dan diketahui bahwa hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Hasil penelitian yang didapat berdasarkan teori yang ada menjawab rumusan masalah bahwa terdapat pengaruh media “Dongeng “Dunia Mangrove” berbasis *Augmented Reality* terhadap perkembangan Bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Makmur Labuhan Sepulu Bangkalan. Selain itu juga dibuktikan dengan perhitungan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara media dongeng “Dunia Mangrove” berbasis *Augmented Reality* terhadap perkembangan Bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Makmur Labuhan Sepulu Bangkalan. Penelitian dilaksanakan dengan julan 20 anak dan mencakup tiga tahapan yang dilakukan yakni *pretest*, *treatment* dan *posttest*. Perkembangan Bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud 137 yakni mencakup Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan), Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, Melanjutkan sebagian dongeng yang telah di dengarkan, dan Memiliki lebih banyak kata kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. Hasil *pretest* secara komulatif menunjukkan kemampuan anak dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 16 anak, 4 anak dengan kategori mulai berkembang (MB) dan tidak ada anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Sedangkan hasil *posttest* komulatif menunjukkan bahwa terdapat 2 anak dalam kategori mulai berkembang (MB), 13 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 5 anak masuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Terdapat hasil yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media dongeng “Dunia Mangrove” berbasis *Augmented Reality* terhadap perkembangan Bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Makmur Labuhan Sepulu Bangkalan.

REFERENSI

- Akbar, A., & Ali, A. M. (2021). Peran Sekolah dalam Upaya Pelestarian Greend Child Sebagai Upaya Pelestarian Lingkungan Hidup. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 7(3), 321–327. <https://doi.org/10.35326/pencerah.v7i3.1181>
- Amalia, F., & Kartika Indah Novita. (2016). *Keanekaragaman Tumbuhan Mangrove di Kawasan Pantai Tengket, Bangkalan-Madura Diversity of Mangrove at Tengket Beach, Bangkalan Madura*. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/lenterabio>
- Asyawati, F, Y., R, D., SRP, S., & Sb, S. (2010). Status Ekosistem Pesisir Bagi. *Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota*, 10(1), 56–62.
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227–232. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>
- Bimo. (2011). *Mahir Mendongeng* (Y. Maulana, Ed.; 1st ed.). Pro-U Media .
- Chairunnisa. (2018). *Pemerolehan Bahasa pada Bayi dan Anak*. 9(2), 125–137.
- Hadi, G. K. (2018). Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 1 Banjarsari. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i2.5441>
- Hasiana, I., & Wirastania, A. (2017). Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Kelompok A di TK Lintang Surabaya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 131. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.25>
- Iqbal, M. N., Mahmudi, M., & Risjani, Y. (2009). PEMETAAN SEBARAN HUTAN MANGROVE DENGAN KABUPATEN BANGKALAN PROVINSI JAWA TIMUR MAPPING THE DISTRIBUTION OF MANGROVE FORESTS USING REMOTE SENSING AND GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEMS IN THE DISTRICT OF BANGKALAN , EAST JAVA PROVINCE PENDAHULUAN Areal mangrov. *Jurnal Sebaran Hutan Mangrove*, 2(2), 101–113.
- Majid, I., Henie, M., Al, I., Rohman, F., & Syamsuri, I. (2016). Konservasi Hutan Mangrove Di Pesisir Pantai Kota. *BIOeduKASI*, 4(2), 1–10.
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY*. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>

- Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). EGOSENTRISME ANAK PADA PERKEMBANGAN KOGNITIF TAHAP PRAOPERASIONAL. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* (Vol. 7, Issue 1).
- Nurrisma, N., Munadi, R., Syahrial, S., & Meutia, E. D. (2021). Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 16(1), 34. <https://doi.org/10.30872/jim.v16i1.5152>
- Ovan, & Saputra, A. (2020). *CAMI:Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* (Saleh Ansari Ahmad, Ed.). Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Permendikbud137-2014*. (n.d.).
- Rahmawati, W., Nugraheni, A., & Rahmadi, F. A. (2016). *PENGARUH STIMULASI MEDIA INTERAKTIF TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK 2-3 TAHUN* (Vol. 5, Issue 4).
- Rizki Amalia, E., Rahmawati, A., & Farida, S. (n.d.). *MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI DENGAN METODE BERCERITA*.
- Rukiyah, R. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Anuva*, 2(1), 99. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>
- Sablez, L., & Pransiska, R. (2020). Analisis Pengaruh Mendongeng terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3550–3557.
- Syahputra, A., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). Aplikasi Augmented Reality (AR) dengan Metode Marker Based sebagai Media Pengenalan Hewan Darat pada Anak Usia Dini menggunakan Algoritma Fast Corner Detection (FCD). *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 4(2), 56. <https://doi.org/10.35870/jtik.v5i1.164>
- Tri, W. (2009). Konservasi Hutan Mangrove Sebagai Wisata Pendidikan. *Envirotek : Jurnal Ilmiah Teknik Lingkungan*, 1, 15–25.